TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!



REVISTA POKéMON™

Nº 37

Por los expertos de Nintendo Acción

TODO SOBRE LA FINAL DEL CONCURSO EMBAJADORES POKéMON

- LAS MEJORES IMÁGENES del torneo
- PRESENTACIÓN OFICIAL de Rubí y Zafiro



¡¡HAZTE CON LOS NUEVOS PÓSTERS!!

- Doble póster de TREECKO y GROVYLE

50 ESTRATEGIAS PARA RUBÍ Y ZAFIRO

¡¡Regalamos 25 productos Pokémon!!



PokémON

Estuvimos en la gran final del concurso Embajadores Pokémon

¡¡¡CAMPEONES!!!

El S2e fue el escenario elegido para celebrar la gran final. Allí, Nintendo había desplegado un gigantesco show de 1.500 m² dedicados a Pokémon, GC y GBA, con 250 puestos de juego. ¡¡Y las versiones finales de Rubí y Zafiro!!



De izquierda a derecha, los cuatro finalistas posan con todos sus premios: María Delicado (1º, 25 años), Cristina Aljama (2º, 8 años), Valentín Gámez (3º, 15 años), y Alvaro García (4º, 15 años).

¡Cuánta emoción, chicos! **La final del concurso de Embajadores Pokémon fue casi de infarto.** Los cuatro participantes lucharon hasta el último momento, demostrando maestría y dominio en las nuevas ediciones. Al final fue María Delicado Martínez (Melilla), la "candidata" del Club Nintendo, la que se llevó el gato al agua, el primer puesto, el gran viaje a Terra Mítica. Pero ni Cristina Aljama (Reus), nuestra representante, ni los "candidatos" de Megatop (Alvaro García –Madrid-) y de la cadena de televisión Fox Kids (Valentín Gámez –Madrid-) se lo pusieron fácil. Hubo empates, desempates, aplausos, mucha emoción y... al final... todos contentos y con muchos premios para su casita. A seguir jugando con su Nintendo, claro. ▶

Para Pokéfans


Un gigantesco Elekid nos daba la bienvenida a la Zona Pokémon. Más de 1.500 m² para disfrutar...


... con cosas tan guays como este castillo hinchable, los episodios de la tele, el set de maquillaje, ah, sí...


...¡y al mismísimo Pikachu! Vale, sí, es un nene recién salido del set de maquillaje, pero está "clavao", oye.

Para la puesta de largo de Rubí y Zafiro **Nintendo montó un show de narices con los Pokémon** como protagonistas. La "Zona Pokémon" abarcaba 1500 m², en los que miles de aficionados pudieron probar en primicia las nuevas ediciones en los más de 160 puestos de juego. Y antes, o después, un "baño" de Pokemanía, con castillo hinchable, maquillaje, los últimos episodios de televisión... ¡Qué pasada!

▶La gran final se celebró el **29 de junio en un escenario perfecto, el show Pokémon** que Nintendo desplegó en el **Salón del Entretenimiento Electrónico,** en la Casa de Campo de Madrid. Allí presentaron las nuevas ediciones Rubí y Zafiro tanto a la prensa como al público que se acercó al show durante los tres días (26 a 29 de junio) que se prolongó. Alrededor de **250 consolas** puso la Gran N a disposición de los visitantes, y no sólo con las **nuevas ediciones en versión castellano** (con un mes de antelación a la fecha de lanzamiento, "primición" total), sino también con las últimas novedades de GameCube y Game Boy Advance (incluida la propia SP), entre los que estaban juegos como «Soul Calibur», «Wario World»...

Pokémon a tope

En la Zona Pokémon se respiraba un genial ambiente Pokemaníaco. La exposición estaba montada a lo grande, desde luego. Montones de puestos de juego, un castillo hinchable, un set de maquillaje para pintarse los colores de los Pokémon favoritos, sala de TV con los últimos episodios de la serie, ▶

Los cuatro finalistas demostraron ser magníficos entrenadores; en sólo unos días ya dominaban las nuevas técnicas de combate de estas ediciones.


Cristina Aljama, la representante de Nintendo Acción, en un momento de la partida. Al fondo veis la pantalla panorámica donde se desarrollaban los combates. Aquí mismo, sus fans.

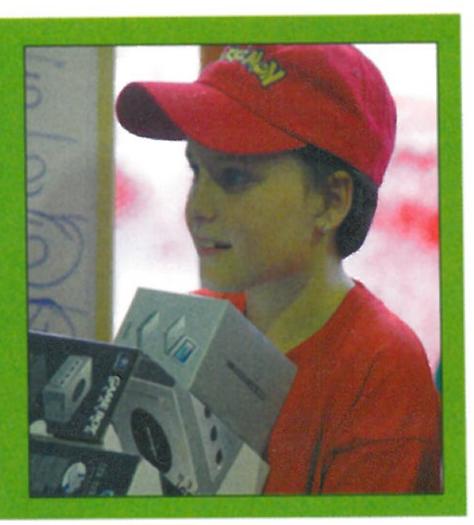

Treecko se dio una vuelta por el show para celebrar que ¡¡YA ESTÁN AQUÍ!! Él y sus 199 compañeros, acaban de aterrizar en España.

Regalos para fans. Tatuajes, gorras y, lo mejor de todo, un ejemplar de los suplementos especiales de Nintendo Acción.

Cristina aguantó hasta el final como una campeona. Dejó en la cuneta a los representantes de Fox Kids y Megatop, y se batió el cobre contra María (del Club Nintendo) en el combate final.

La presencia de Nintendo en el S2e eclipsó la del resto de compañías y consolas. 1.500 m² dedicados a Pokémon, GameCube y Game Boy Advance.

¡Cristina, qué gran Pokéfan!



Se llama **Cristina Aljama,** y es de Reus, Tarragona. Tiene **8 años,** y es una magnífica entrenadora. Nos representó, a Nintendo Acción, en el torneo de Embajadores. Ella solita superó nuestro difícil test; capturó más Pokémon que nadie en las ediciones inglesas; y por fin quedó en segundo lugar tras un combate digno de maestros.

¡¡A jugar!!







¿QUE SI HUBO ALGO MÁS QUE POKéMON? ¡¡SÍ, 80 GAMECUBE!!

Todo lo que un buen jugón pediría: 80 GameCube a disposición del público, con los últimos grandes juegos cargados en sus unidades de DVD. **Arrasaba el "puesto" de «Soul Calibur 2»**, uno de los juegos más buscados por la afición, pero también se formaban grupos alrededor de «Zelda», «Metroid», «Las Dos Torres», los «Star Wars» o «Resident Evil». Como veis, la artillería pesada del software para GC. Con todo esto no es de extrañar que la presencia de Nintendo destacara más que ninguna otra en el S2e, dejando pequeñitas al resto de compañías. No sólo era un espectáculo asomarse a la "Zona Pokémon", también impresionaba ver tal cantidad de GameCube desplegadas...

Una de detalles


Cristina en pleno ataque Pokémon, rodeada de familia, fans, el animador, un cámara de la tele...


Periodista de excepción. Tomoko Yoshimura, de la Pokémon Company, no se perdió ni un solo detalle.


Fenomenal trabajo, chicos. La gente del Club Nintendo, como siempre, "dando color" al evento.


Javier Domínguez y Juan Carlos García (de N.A), con Tomoko Yoshimura, que posa muy sonriente.

▶Pikachu y Treecko amenizando la función... Una pasada, vamos. Pero los campeones no se vieron influidos por el ambiente, aunque no vamos a negaros que algo de nervios había. Porque, en fin, vale que los finalistas demostraran su maestría en Pokémon, completando los (difíciles) tests que les propusimos en nuestro concurso; vale que capturaran más Pokémon que nadie en las ediciones en inglés (segundo paso del concurso), y encima en un tiempo límite; en fin, vale que superaran todas las pruebas; pero la final era la final y todos querían llevarse el megapremio a casa. La emoción salpicó también a los fans que rodeaban a cada concursante, que aplaudían a rabiar cada vez que el ataque elegido surtía efecto o los rivales desaparecían de la pantalla.

El campeonato se fue a Melilla, **enhorabuena María. Enhorabuena a los cuatro participantes** porque os los habéis "currado" muy bien (y llevaros una suscripción a todos los productos de Nintendo España durante este año, mola todo), y también felicitación a los más de 20.000 fans que participasteis en el Concurso de Embajadores Pokémon. Y ahora, ¡a seguir jugando!

Nintendo puso 250 consolas a disposición de todo el público, donde se pudo jugar en primicia absoluta con las nuevas ediciones Rubí y Zafiro.


Más de 160 Game Boy con sus cartuchos de Rubí y Zafiro, una ocasión única para disfrutar de las nuevas ediciones.

Nicolás Wegnez, de Nintendo, multiplicó sus funciones. Aquí le veis dando indicaciones a Cristina (arriba) y a Alvaro (derecha).

La expectación era máxima alrededor de cada participante. Alvaro, el "candidato" de Fox Kids, se había traído a su grupo de amigos, que no cesaron de darle ánimos y de aplaudirle.



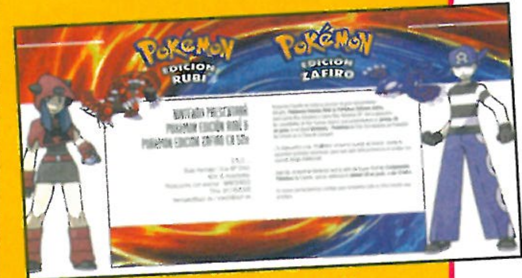
En la foto de abajo, el animador del concurso rodeado de Pokéfans intentando conseguir más regalos...

La presentación



NINTENDO QUIERE VENDER 480.000 «RUBÍ Y ZAFIRO» EN UN AÑO. El día 26 de junio asistimos a la puesta de largo oficial de Rubí y Zafiro, en el S2e. Nicolás Wegnez, Jefe de Producto de Game Boy (al que veis en la foto), hizo los honores. Nos explicó todas las novedades de ambos juegos y nos adelantó que calculan vender 480.000 cartuchos hasta marzo de 2004. Y que su objetivo es que siempre haya unidades disponibles en las tiendas. El día D, 23 de julio, se lanzaron simultáneamente a todos los puntos de venta 320.000 juegos.

El juego es un éxito en Japón y Estados Unidos, donde la fiebre Pokémon ha vuelto a resurgir con más fuerza. En el país del sol naciente ya han superado los **4,4 millones** de unidades vendidas, mientras que en USA, en sólo tres meses superan los **2,2 millones.**



Sí, muy mona la invitación que nos envió Nintendo para que no nos perdiéramos la presentación de los juegos. Y allí estuvimos.



50 ESTRATEGIAS PARA POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

¿Tenéis ya el cartucho? ¡Síiiiii! Perfecto. Precisamente como sabíamos que ibais a ser los primeros en haceros con Rubí y Zafiro, os hemos preparado este mes una buena lista de estrategias, trucos y consejos para que arraséis Hoenn nada más empezar. ¡A ello!

1. Primer Pokémon





Por si no lo sabías, cada tipo de Pokémon tiene sus puntos fuertes y débiles. Por ejemplo, un Pokémon de tipo agua resistirá bien los ataques de tipo fuego, pero será débil frente a los ataques tipo planta.

Nada más empezar a jugar, deberás elegir entre **Torchic el Pokémon de fuego, Treecko el Pokémon planta o Mudkip el Pokémon de agua.** Hay que pensarlo muy bien porque el primer Pokémon será decisivo en las primeras batallas. ¿Un consejo? **Si eliges a Treecko o a Mudkip,** el primer gimnasio te resultará más sencillo.

Mudkip. Pokémon de agua, con una media de ataques bastante buena.

2. El Pokénavegador: un artilugio muy útil

El Pokénavegador, PokéNav para los amigos, es un artilugio maravilloso que te ayudará un montón durante la aventura. Al principio no dispondrás de él, pero no vas a tardar mucho en conseguirlo. Para ello, tendrás que **ayudar a recuperar algo que han robado en la empresa Devon,** compañía que tiene su sede en Ciudad Férrica.

La Pokénav tiene las siguientes funciones que pasamos a explicarte en detalle:

• MAPA DE HOENN

La función Mapa de Hoenn te permitirá **alternar entre una vista de todo Hoenn o entre una ruta o una ciudad concreta.** Cuando no sepas hacia dónde ir, consulta el mapa y decide. Según vas recorriendo rutas y ciudades, **se irán añadiendo detalles** a los datos de cada lugar, como si hay tiendas, gimnasios...

• PERFIL POKéMON

Esta función te permite **analizar cuánto Carisma, Belleza, Dulzura, Ingenio o Dureza tienen tus Pokémon.** En función de cómo sea el perfil, podrás elegir el Pokémon más adecuado para que participe en alguno de los concursos que hay en Hoenn.

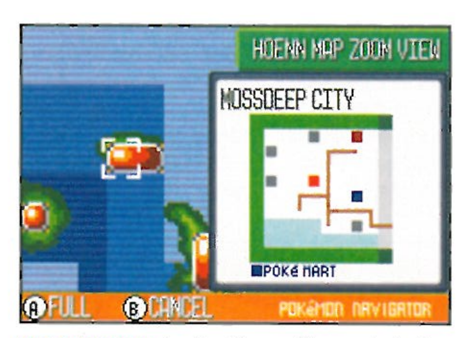
• ENTRENADORES

A medida que vayas luchando contra entrenadores, la **Pokénav irá almacenando datos sobre ellos.** Así sabrás en qué lugar están, o cuál es su filosofía de combate. Esta opción también te indicará cuándo un entrenador quiere volver a luchar.

• CINTAS

Cuando un Pokémon venza un concurso, ganará una Cinta. Esta opción de la Pokédex te permitirá ver los Pokémon que han conseguido tal honor. Por cierto, los Pokémon también ganarán una cinta cuando entren el Hall de la Fama, así que, toca luchar sin descanso para tenerlos a todos cargaditos de cintas.

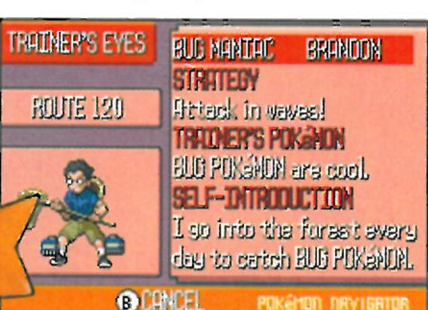
PokéNav. En cuanto la pilles, no podrás dejar de utilizarla. Es el artilugio más práctico del juego.



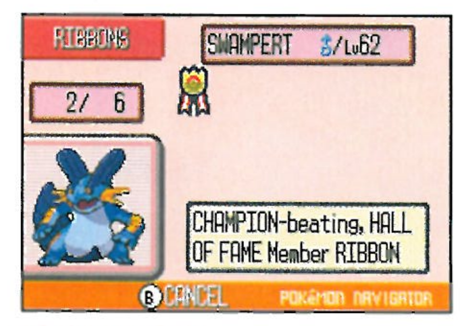
Mapa de Hoenn. Aquí tenéis una vista ampliada de Ciudad Algaria. Con esta función podemos acceder también a un mapa completo de Hoenn.



¿Dará el perfil? Podrás comprobarlo en la PokéNav. Sabiendo la dureza o el carisma que necesitas para un concurso, podrás elegir a uno u otro Pokémon.



Eh, te llaman. Es un entrenador que ya luchó contra ti. Sí, dice que quiere cruzarse de nuevo en tu camino. Ya sabes sus secretos, así que ¡aprovéchalo!



Más cintas, por favor. Todas las que ganes aparecen en este recuadro de honor. Así sabrás cuáles son los Pokémon más laureados.

3. Mira la tele





En «Cristal» teníamos la radio para enterarnos de noticias sobre los Pokémon o de premios de los concursos. En Hoenn son más modernos y **las noticias las dan por la tele.**

Durante la aventura te encontrarás cara a cara con los **paparazzi, unos periodistas intrépidos** que aparte de combatir, también entrevistan. Cuando aceptes una entrevista, los progresos que logres como entrenador se retransmitirán por televisión. Otra de las cosas de las que te enterarás viendo la tele, es la aparición de Pokémon raros por las tierras de Hoenn.

Altaria es uno de los raros Pokémon que se nos anunciarán por la tele.



4. Estrategias en batallas 2 contra 2

En las batallas 2 contra 2 que podemos disputar en Rubí y Zafiro, los ataques de los Pokémon pueden golpear a un rival o a los dos. Por eso, resulta muy interesante saber **cuáles son los mejores golpes que pueden alcanzar a los dos rivales a la vez** ya que no hay duda de que con ellos tendremos mucha más ventaja. Aquí tienes algunos de los movimientos más poderosos que te darán la victoria en un combate 2 contra 2:

MOVIMIENTOS QUE ALCANZAN A DOS RIVALES

NOMBRE	POTENCIA	TIPO
VENTISCA	120	Hielo
ESTALLIDO	150	Fuego
ONDA ÍGNEA	100	Fuego
VOZARRÓN	90	Normal
V. CORTANTE	80	Normal
SURF	95	Agua
SALPICAR	150	Agua

5. Captura

Para capturar Pokémon salvajes, necesitas las conocidas Balls. Las hay de varios tipos y a medida que las consigas, las guardarás en la MOCHILA. **La mayoría de Balls se compran en las tiendas de Hoenn o las encontrarás por el suelo.** Sin embargo, la Master Ball (la Ball que nunca falla) también la podrás conseguir **si juegas a la lotería de Ciudad Calagua.**



6. ¿Son tímidos los Pokémon?

Una de las novedades más chulas que se han incorporado en estas ediciones Rubí y Zafiro es que **cada Pokémon tiene su propia personalidad o naturaleza.**
Cada vez que un Pokémon gana suficientes Puntos de Experiencia, su nivel aumenta y su Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad pueden variar dependiendo de diferentes factores. **La personalidad de un Pokémon afectará de manera muy importante al crecimiento de estos valores.** De modo que ahora, en estas ediciones, conocer la personalidad de tu equipo se ha convertido en algo de vital importancia para convertirse en el mejor entrenador del mundo.

Si consultas la siguiente tabla, que ponemos justo aquí debajo, conocerás en qué forma afecta la personalidad de un Pokémon a los diferentes valores de su estado. Fíjate que **un "+" significa que ese valor crece rápidamente y un "-" que lo hace muy lentamente.** Si con esto no te hemos solucionado la mitad de las dudas del juego... es que no te lo has leído bien. Pues hala, que aún quedan estrategias...

ASÍ ES SU PERSONALIDAD, ASÍ SON TUS POKéMON

PERSONALIDAD POKéMON	EFECTO	PERSONALIDAD POKéMON	EFECTO
ACTIVA	Velocidad +/ Defensa -	HURAÑA	Ataque +/ Defensa -
AFABLE	Ataque Especial +/ Defensa -	INGENUA	Velocidad +/ Defensa Especial -
AGITADA	Defensa +/ Ataque Especial -	MANSA	Ataque Especial +/ Velocidad -
ALEGRE	Velocidad +/ Ataque Especial -	MIEDOSA	Velocidad +/ Ataque -
ALOCADA	Ataque Especial +/ Defensa Especial -	MODESTA	Ataque Especial +/ Ataque -
AMABLE	Defensa Especial +/ Defensa -	OSADA	Defensa +/ Ataque -
AUDAZ	Ataque +/ Velocidad -	PÍCARA	Ataque +/ Defensa Especial -
CAUTA	Defensa Especial +/ Ataque Especial -	PLÁCIDA	Defensa +/ Velocidad -
DÓCIL	No tiene efecto	RARA	No tiene efecto
FIRME	Ataque +/ Ataque Especial -	SERENA	Defensa Especial +/ Ataque -
FLOJA	Defensa +/ Defensa Especial -	SERIA	No tiene efecto
FUERTE	No tiene efecto	TÍMIDO	No tiene efecto
GROSERA	Defensa Especial +/ Velocidad -		

ndo Pokémon

TIPOS DE BALLS Y SU DESCRIPCIÓN	
BALL	DESCRIPCIÓN
BUCEO BALL	Funciona mejor con los Pokémon del fondo del mar.
SÚPER BALL	Tiene un mejor índice de acierto que la Poké Ball.
LUJO BALL	Los Pokémon capturados con esta Ball serán más amistosos.
MASTER BALL	Siempre captura un Pokémon.
NIDO BALL	Muy útil para capturar Pokémon de poco nivel.
MALLA BALL	Muy adecuada para capturar Pokémon de tipo bicho y de tipo agua.
POKé BALL	La Ball más básica que usan los entrenadores para capturar Pokémon.
HONOR BALL	Igual que la Poké Ball, pero con otro diseño.
ACOPIO BALL	Mejor contra tipos que ya han sido capturados.
SAFARI BALL	Se usa para capturar Pokémon en la Zona Safari.
TURNO BALL	El índice de acierto se incrementará en cada turno.
ULTRA BALL	Su índice de acierto es mejor que el de la Súper Ball.

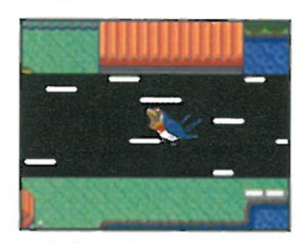
¿SABÍAS QUE... VA A SER CASI IMPOSIBLE TENER DOS POKéMON IGUALES? CADA UNO ESTÁ DEFINIDO POR CINCO VALORES QUE CAMBIAN SEGÚN EL ENTRENAMIENTO

7. Máquinas ocultas

Una Máquina Oculta es un movimiento que puede aprender un Pokémon para ayudarte a hacer un montón de cosas durante la aventura. Aunque no te vamos a decir dónde conseguirlas para no desvelar demasiados secretos de la aventura, sí **te vamos a contar qué MOs hay en estas ediciones y para qué sirven.**



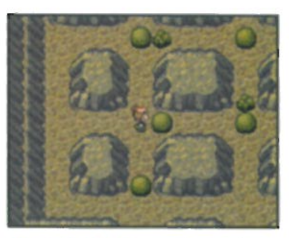
Corte (MO 01) Cuando consigas la Medalla Piedra, podrás usar la MO 01 para cortar pequeños árboles que interrumpan tu camino.



Vuelo (MO 02) Con Vuelo y con la Medalla Pluma podrás viajar a toda velocidad entre las ciudades que hayas visitado. Vamos, que te saltarás todos los atascos.



Surf (MO 03) Después de que consigas la Medalla Equilibrio, podrás usar Surf para viajar sobre el agua.



Fuerza (MO 04) Cuando consigas la Medalla Calor podrás usar Fuerza para mover las rocas que veas en el camino.



Destello (MO 05) Con la Medalla Puño en tu poder podrás usar Destello para iluminar las cuevas. Así no te perderás.



Golpe Roca (MO 06) Si tienes la Medalla Dinamo, podrás usar Golpe Roca para partir piedras y poder continuar el avance.



Cascada (MO 07) Después de conseguir la Medalla Lluvia, podrás usar Cascada para remontar las cascadas.



Buceo (MO 08) Si tienes la Medalla Mente, podrás usar Buceo para hacer exploraciones submarinas.

8. ¿Donde están los Pokémon?

La mayoría de los Pokémon que tienes que capturar para completar la Pokédex **los encontrarás en estado salvaje.** Según sea el tipo al que pertenecen, así será su entorno. Los encontrarás **caminando por la hierba, explorando el desierto, entrando en las cuevas, pescando en el agua,** rompiendo rocas, haciendo Surf o buceando. Pero algunos Pokémon solo los conseguirás haciendo intercambios con los entrenadores de Hoenn.



9. Dale vitaminas para que crezca

Cada vez que un Pokémon aumenta un nivel, los valores de sus estadísticas aumentarán, aunque no tanto como cuando evolucionan. **Lo mejor para que un Pokémon sea fuerte es entrenarlo,** pero no viene mal **darle algunos alimentos** que mejoran su estado. Si le das Proteínas, el nivel de su Ataque aumenta. Alimentar bien a un Pokémon cuando es pequeño hará que aumente su fuerza al crecer.

ALGUNOS ALIMENTOS EFICACES

ALIMENTO	EFECTO
CALCIO	Aumenta el Ataque Especial
CARBURANTE	Aumenta la Velocidad
MÁS PS	Aumenta los PS
HIERRO	Aumenta la Defensa
PROTEÍNAS	Aumenta el Ataque
ZINC	Aumenta la Defensa Especial

10. Las medallas y los líderes de gimnasio

En Hoenn hay ocho medallas que conseguir antes de enfrentarse al ALTO MANDO. Estos son los líderes de gimnasio a los que tienes que enfrentarte para conseguirlas:

PETRA
Líder del gimnasio de Ciudad Férrica. Te dará la Medalla Piedra, que aumenta el Ataque de tus Pokémon y que permite usar Corte fuera de la batalla.



MARCIAL
Líder del gimnasio de Pueblo Azuliza. Te condecorará con la Medalla Puño, con la que te obedecerán todos los Pokémon hasta nivel 30 y podrás usar Destello para iluminar cuevas.

ERICO
Líder del gimnasio de Ciudad Malvalona. Su Medalla es la Medalla Dinamo, que aumentará la Velocidad de tu equipo y permite usar Golpe Roca fuera de la batalla.

CANDELA
Líder del gimnasio de Pueblo Lavacalda. Con la Medalla Calor te obedecerán los Pokémon hasta el nivel 50 y podrás usar Fuerza.

NORMAN
Papá del protagonista y líder del gimnasio de Ciudad Petalia. Cuando luches contra él, recibirás la Medalla Equilibrio, una medalla que aumentará la Defensa de tus criaturas y que además, por si fuera poco, permite usar Surf.

ALANA
Líder del gimnasio de Ciudad Arborada. Cuando te entregue la Medalla Pluma, te obedecerán todos los Pokémon hasta nivel 70 y encima podrás usar Vuelo.

VITO Y LETI
Son las líderes del gimnasio de Ciudad Algaria. Cuando acabes con ellos, tras un apasionante combate 2 contra 2, recibirás la Medalla Mente. Con esta medalla podrás usar Buceo.

PLUBIO
Líder del gimnasio de Arrecípolis. Te entregará la Medalla Lluvia, la última medalla de Hoenn, con la que absolutamente todos los Pokémon, sean del nivel que sean, te obedecerán. Si posees esta medalla, podrás usar Cascada sin ningún problema.



11. Las flautas del taller de vidrio

El Taller de Vidrio que hay en la Ruta 113 es muy conocido por los objetos de vidrio que fabrica. Si hablas con el dueño, recibirás un **Saco de Hollín.** Con este saco podrás recoger ceniza volcánica andando, corriendo o montando en bici por las zonas de hierba cubiertas de ceniza. Cuando tengas suficiente ceniza podrás volver para que el artesano del vidrio te fabrique objetos de mucha utilidad.

Por ejemplo, **si das 250 pasos recogiendo ceniza podrás conseguir una bonita Flauta Azul** que despertará a los Pokémon dormidos de tu equipo. También conseguirás flautas amarillas, rojas, blancas y negras. Cada una tiene un uso muy especial que deberás descubrir durante el juego.



12. Tu propia base

En la **Ruta 111 hay un chaval que te entregará la MT43 o Daño Secreto.** Enseña esta MT al Pokémon adecuado y podrás **construir tu Base Secreta dentro de ciertos árboles o en algunos agujeros marcados** que se encuentran en las paredes. La base la podrás **decorar a tu gusto comprando un montón de muebles, plantas y muñecos por las tiendas de Hoenn.**

Con la Base Secreta ocurrirá algo muy chulo después de que te conectes con un amigo en el CENTRO de RÉCORDS. **¡Su Base Secreta aparecerá en tu juego!** Sí señor, podrás buscar dónde se esconde la base de tu colega y si la encuentras, después de haber ganado la Liga Pokémon, dentro verás a tu amigo esperando para luchar. Desde luego será un combate de poder a poder.



13. La combinación de los tipos

Los **Pokémon y los ataques pueden pertenecer a 17 tipos distintos.** Contra cada tipo de Pokémon existen tipos de ataques que serán muy efectivos, aunque otros apenas les dañarán. Por ejemplo, un Pokémon de tipo fuego será muy vulnerable a los ataques de tipo agua, tierra y roca. Pero si usas contra él ataques de tipo fuego, hielo, bicho y acero, seguro que le da la risa.

GLALIE♀ Lv:52
GROUDON Lv:62
163/199
SLASH FISSURE
EARTHQUAKE FIRE BLAST
PP 2/5
FIRE

Ataques físicos. Cuanto mayor sea el Ataque de un Pokémon, mayor será su poder con este tipo de ataques. Si el valor de Defensa Especial es alto, los Ataques Especiales le harán poco daño.
Ataques especiales. Cuanto mayor sea el Ataque Especial de un Pokémon, mayor será su poder con este tipo de ataques. Si el valor de Defensa Especial en un Pokémon es alto, los Ataques Especiales le harán poco daño.

EFECTIVIDAD DE ATAQUE

x2	Daño para los ataques (▲)
x2	Daño "Golpe Crítico"
x1,5	Daño si el tipo de Pokémon y el de ataque coinciden
x0,5	Daño para ataques (▼)
x0	Daño para los ataques (×)

DATOS DE BATALLA

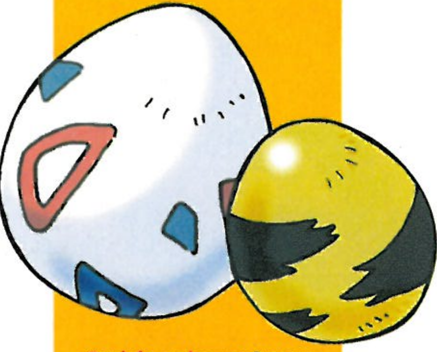
TIPO DE RIVAL POKéMON → / TIPO DE ATAQUE USADO ↓	NORMAL	FUEGO	AGUA	PLANTA	ELÉCTRICO	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN	SINIESTRO	ACERO
NORMAL													▼	×			▼
FUEGO		▼	▼	▲		▲						▲	▼		▼		▲
AGUA		▲	▼	▼					▲				▲		▼		
PLANTA		▼	▲	▼				▼	▲	▼		▼	▲		▼		▼
ELÉCTRICO			▲	▼	▼				×	▲					▼		
HIELO		▼	▼	▲		▼			▲	▲					▲		
LUCHA	▲					▲		▼		▼	▼	▼	▲	×		▲	▲
VENENO				▲				▼	▼				▼	▼			×
TIERRA		▲		▼	▲			▲		×		▼	▲				▲
VOLADOR				▲	▼		▲					▲	▼				▼
PSÍQUICO							▲	▲			▼					×	▼
BICHO		▼		▲			▼	▼		▼	▲			▼		▲	▼
ROCA		▲				▲	▼		▼	▲		▲					▼
FANTASMA	×										▲			▲		▼	▼
DRAGÓN															▲		▼
SINIESTRO							▼				▲			▲		▼	▼
ACERO		▼	▼		▼	▲							▲				▼

14. En la Guardería Pokémon



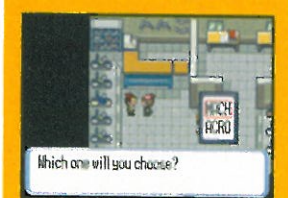


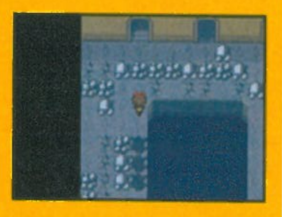
En la **Ruta 117 de Hoenn** hay una guardería en la que podrás **dejar a dos de tus Pokémon.** Su forma de funcionar resultará muy familiar a todos los que hayan jugado a las ediciones Oro, Plata y Cristal. Pero si no es así, te diremos que cuando dejes una pareja de Pokémon de distinto sexo, deberás hablar con el anciano junto a la valla para conocer si tu pareja de Pokémon tiene opciones de poner un HUEVO. Si es así, date una vuelta por Hoenn y cuando completes un número de pasos, vuelve. Si ves al anciano en el exterior de la valla, será que tiene un HUEVO para ti.



¿Tendrán un huevo? Pues eso dependerá de lo compatible que sea la pareja Pokémon que lleves a la guardería.

15. La mejor bicicleta





En **Ciudad Malvalona hay una tienda de bicis** en la que te prestarán dos modelos diferentes. Te darán a elegir entre una **BICI DE CARRERAS y una BICI ACROBÁTICA.** Cada tipo de bicicleta será útil en determinado momento de la aventura, así que lo mejor será que aprendas a manejar las dos. Como pista te diremos que para capturar a Rayquaza será útil que vayas a toda caña.



A Rayquaza se le pillará más fácilmente con la bici de carreras. ¡Es muy rápido!

16. El auténtico experto en Pokémon

A los Pokémon, según su personalidad, les encantan los PokéCubos de un determinado sabor mientras que odian otros. Por si te preguntas **cuál es el sabor preferido de tus Pokémon, hay un experto en Ciudad Algaria** que te responderá a esto. Este señor te dirá el color de PokéCubo preferido por el primer Pokémon de tu equipo, pero si estudias los PokéCubos, sabrás que cada color está asociado con un sabor.



17. La floristería Pokémon

En la **Ruta 104, muy cerca de Villa Raíz, está la Floristería Pitiminí.** Este bonito establecimiento pertenece a unas hermanas que saben un montón sobre las flores y que te darán los primeros consejos sobre las bayas. Para que no dejes el mundo sin flores, ellas **te regalarán un Cubo Wailmer, una especie de regadera** con la que tienes que plantar parte de las bayas que recolectes (como ves, estamos ante una aventura de lo más ecológico). No olvides pasar de vez en cuando por esta tienda porque, **después de ganar la Medalla Dinamo, podrás comprar plantas para decorar tu Base Secreta.** Así le podrás dar un toque diferente a tu casa, que no está nada mal.

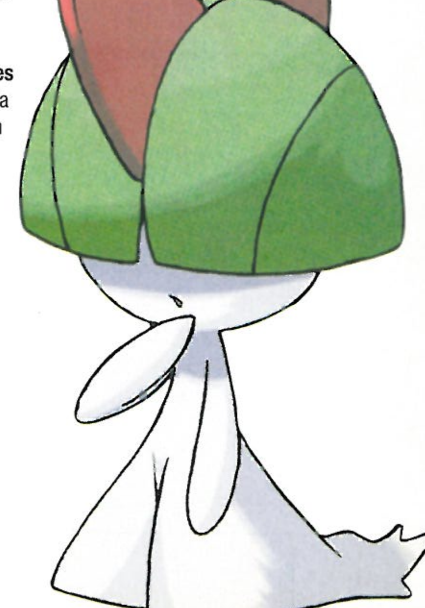




18. ¡¡Pokémon con iniciativa!!

Aunque un Pokémon siempre esperará que le digas qué movimiento debe utilizar para combatir, en Rubí y Zafiro también **conocen habilidades que pueden usar en su propio beneficio durante el combate.** A partir de ahora debes cambiar el chip y ver a tus Pokémon de otra manera. Ya no son seres que te obedecen ciegamente, ahora **pueden tomar la iniciativa y usar habilidades para mejorar en el combate.** Por ejemplo, si un Pokémon tiene la habilidad de Levitar, puede utilizarla para evitar que un ataque tan demoledor como Terremoto le haga daño.





19. Una lot

En la planta baja del Centro Comercial de Ciudad Calagua podrás jugar a la **Loto Pokémon.** Sin pagar ni un duro, tan solo enseñando tu cara bonita, **todos los días podrás conseguir tu número de lotería.** Y atención, que ahora llega lo bueno. Si el número coincide, total o parcialmente, con alguno de los IDs de tus Pokémon, serás el

...ería muy especial

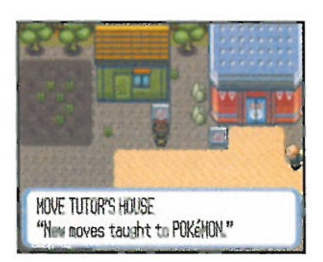
...ganador de un estupendo premio. No olvides que **cuanto más Pokémon intercambies, más números ID tendrás** y por tanto se ampliarán las posibilidades de llevarte los mejores premios.

LOS PREMIOS DE LA LOTO POKéMON	
BÚMEROS QUE COINCIDEN	PREMIO
Todos	Master Ball
Cuatro números	Max. Revivir
Tres números	Repartir Experiencia
Dos números	Más PP

20. El tutor de movimientos

El Tutor de Movimientos **vive en un tranquilo pueblo llamado Pueblo Pardar.** Tiene la habilidad de hacer recordar a los Pokémon aquellos movimientos que aprendieron al subir de nivel, pero que han olvidado.

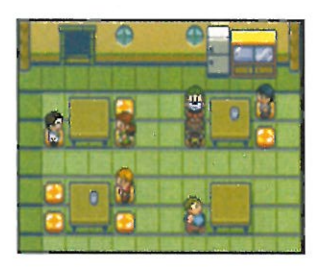
Para prestarte sus servicios, el Tutor de Movimientos **te pedirá un objeto llamado Escama Corazón,** que es difícil de conseguir. Necesitarás usar la MO Buceo y buscar, con el Buscaobjetos, por el fondo marino de las Rutas 124 a 128. También puedes usar la Súper Caña y pescar a Luvdisc en la Ruta 128. Algunas veces los Luvdisc salvajes llevan una Esc. Corazón.





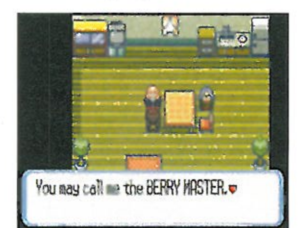
21. Bienvenido al hotel de los premios

Uno de los **objetivos de cualquier edición Pokémon es completar la Pokédex.** Cuando lo hagas, gánate el respeto de todos lo entrenadores de Hoenn enseñándoles tu Pokédex completa. Aunque no se trate realmente de un entrenador, el **propietario del hotel de Ciudad Calagua se quedará tan impresionado cuando le enseñes una Pokédex** completa que el tío te dará un regalo muy especial. ¿Qué será? Pues si quieres te lo decimos. Es un... un... qué diablos, si de verdad quieres saberlo, ¡hazte con todos! Completa tu Pokédex y vete al hotel.



22. Baya misteriosa

Te vamos a contar un truco de los gordos. En una casa de la Ruta 123 está **la CASA del BAYÓLOGO, un experto en bayas que vive con su mujer.** Todos los días, este amable caballero te dará dos bayas, cada día de un tipo distinto. Su mujer también te da bayas, pero si le dices la frase oportuna en el momento oportuno, podrás conseguir bayas muy, pero que muy raras. Por ejemplo, **si la visitas después de capturar a Latias** y le dices algo especial sobre este Pokémon, recibirás nada menos que la **BAYA IRIDION,** una baya muy extraña y con interesantes poderes...





23. La empresa de los artilugios

La empresa Devon S.A. está en Ciudad Férrica y es responsable de los inventos más útiles que hay en Hoenn: **las Deportivas, la Pokédex y la PokéNav.** Al principio de la aventura echarás una mano a Devon S.A. recuperando unas piezas robadas; y el Señor Peñas, el Presidente de la compañía, te dará la PokéNav. También te encargará algunos recados y, cuando los cumplas, podrás volver a por el recomendable **Repartir Exp., un objeto que te ayudará a entrenar mejor** a tus Pokémon.

Otra cosa interesante que hay en Devon S.A. es una **máquina para resucitar a los fósiles.** En cuanto caiga uno en tu poder, vuelve corriendo para lo devuelvan a la vida.





24. Caza rarezas en Zona Safari



En la Ruta 121 de Hoenn está la Zona Safari. Una **reserva natural para Pokémon raros** como Pikachu, Heracross y Psyduck. Para entrar en la Zona Safari tendrás que pagar una entrada a precio módico, y a cambio recibirás **30 Safari Balls.** Cuando se agoten todas las Safari Balls o hayas andado 500 pasos, tendrás que salir.

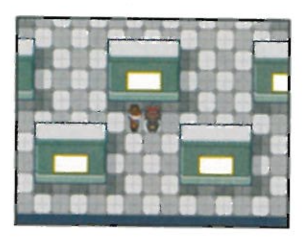
En la Zona Safari verás unos prácticos comederos de PokéCubos. Úsalos y luego busca Pokémon a su alrededor. Los Pokémon que encontrarás serán aquellos que tengan una naturaleza a la que les gusten esos PokéCubos. Parece un poco lioso, pero tiene su lógica, ¿no te parece?



Pikachu es uno de los raros Pokémon que podrás encontrar en la Zona Safari.

25. Arte Pokémon

Haz campeones a tus Pokémon en alguna categoría de los Concursos Pokémon de Ciudad Calagua, y los artistas de Hoenn se pegarán por **inmortalizarlos en el Museo.** Ve al segundo piso y llena la sala con las pinturas de tus Pokémon preferidos.



26. El señor que quita movimientos

En Ciudad Calagua hay un señor que tiene el **poder de eliminar de la memoria de un Pokémon el movimiento que tú quieras o que necesites.** Los servicios del Quita-Movimientos son gratuitos y resultan de lo más útiles cuando entrenas a un Pokémon. Por ejemplo, si un Pokémon conoce una MO, pero has descubierto que para combatir mejor prefieres sustituir ese movimiento por otro, la única manera de eliminarla será hablando con el Quita-Movimientos. Te pones en contacto con él y tema solucionado.



28. La nuev







27. Tratado sobre Evolución

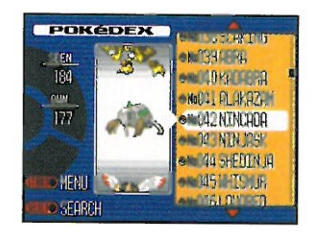
Cuando algunos Pokémon ganan suficientes Puntos de Experiencia pueden sufrir una evolución y transformarse en otro Pokémon. Es lo que se llama evolución por nivel. **Como la evolución tiene sus pros y sus contras, debes evaluar muy bien el momento en el que quieres que tu Pokémon evolucione.**

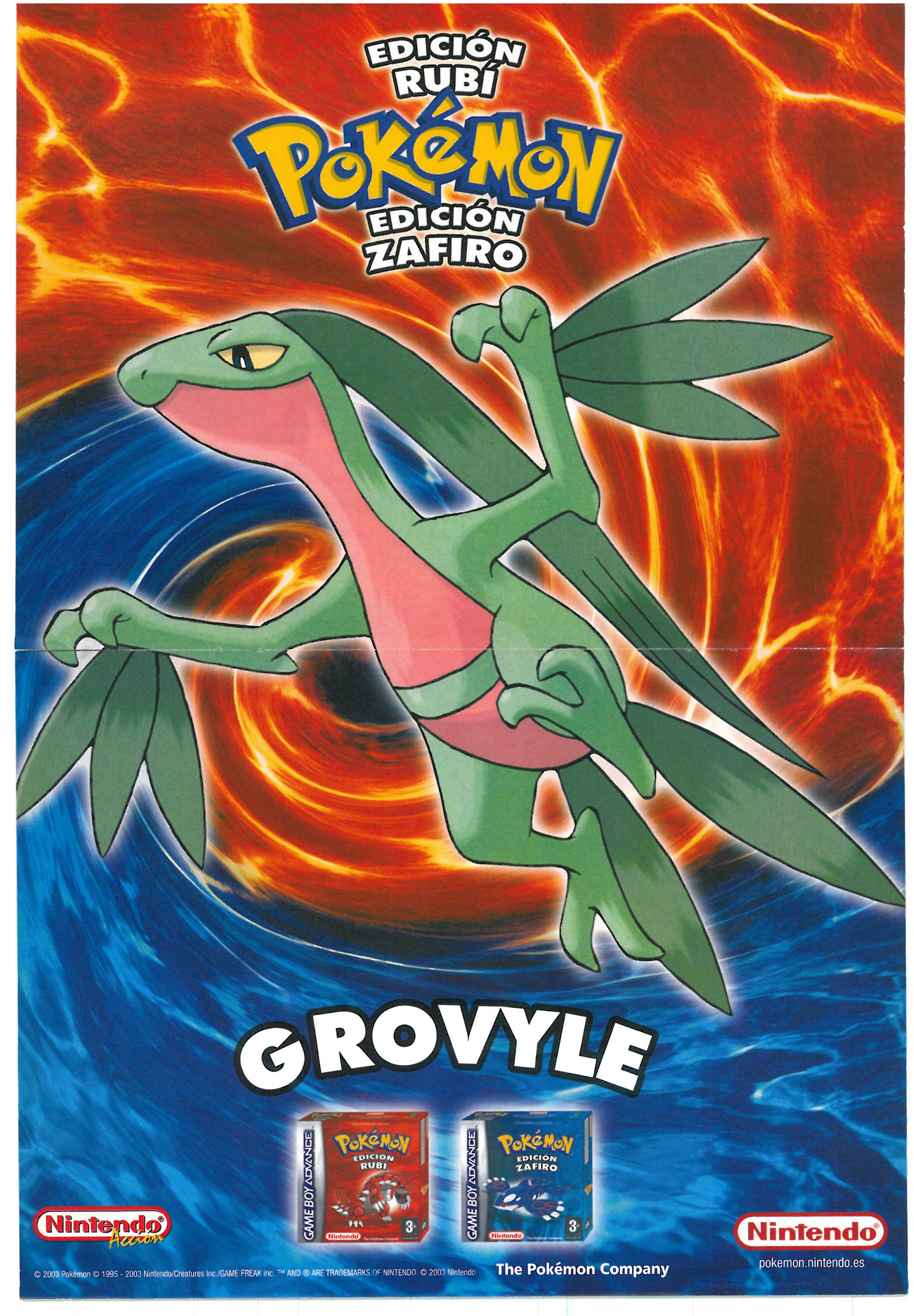
La principal desventaja de que un Pokémon evolucione está en los movimientos que aprende. Normalmente la evolución hace que los movimientos se aprendan más lentamente e incluso que ciertos movimientos no puedan ser aprendidos. Sin embargo, **la ventaja de la evolución está en que se hará más fuerte** dado que sus estadísticas dan un salto considerable.

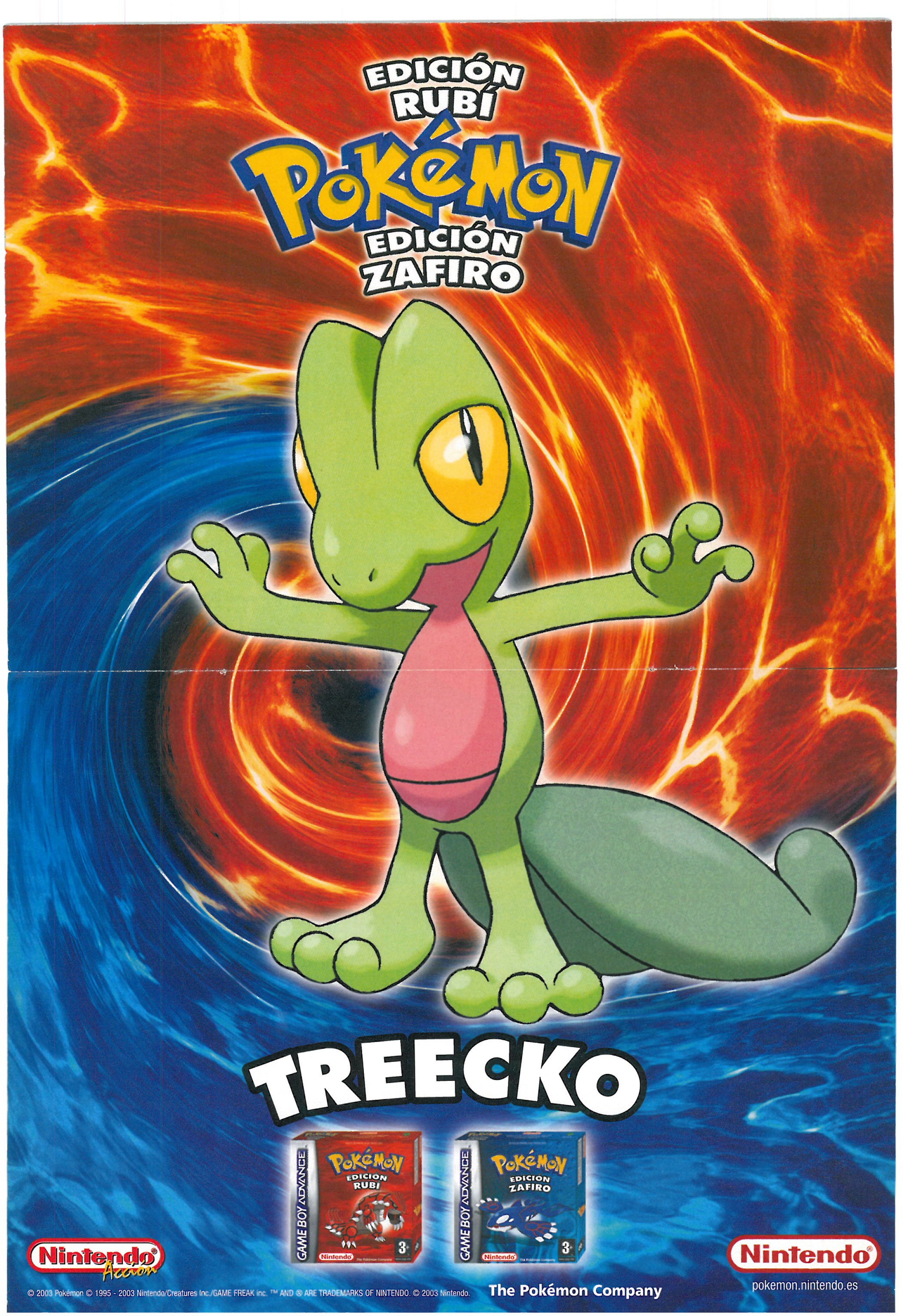
Aparte de la evolución por nivel existen otros tipos de evoluciones que ahora vamos a mostrarte:

- **La evolución por intercambio** es la que sufre un Pokémon cuando es intercambiado con otro entrenador. Ejemplo: Kadabra.
- Algunos Pokémon también sufren una evolución cuando son intercambiados, pero **solo cuando están equipados con el objeto correcto.** Ejemplo: Clamperl.
- **La evolución por belleza** es un tipo de evolución que experimenta un Pokémon cuando se siente guapo gracias al uso de los PokéCubos adecuados. Ejemplo: Feebass.
- **La evolución por felicidad** es un tipo de evolución que requiere especial cuidado. Si un Pokémon tiene este tipo de evolución, lo mejor que puedes hacer por él es incorporarlo en tu equipo y no dejar que caiga debilitado. Ejemplo: Azurill.
- **Ciertos tipos de piedras** también permiten evolucionar a algunos Pokémon. Ejemplo: usa la PIEDRA AGUA y Lombre evolucionará a Ludicolo.
- **La evolución aleatoria la sufre Wurmple.** Cuando llegue al nivel 7 no sabrás si evolucionará a Cascoon o a Silcoon.
- Existe un curioso Pokémon de tipo bicho llamado **Nincada que sufrirá una evolución especial cuando llegue al nivel 20** si tu equipo está formado solo por cinco Pokémon.






EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
GROVYLE
POKÉMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
TREECKO
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICION RUBI
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICION ZAFIRO
Nintendo Acción
Nintendo
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company
pokemon.nintendo.es

a Torre de Batalla

No pienses que cuando te conviertas en el nuevo campeón de la Liga Pokémon ya eres el mejor entrenador de Hoenn. Qué va, y la mejor prueba de ello es que **el papá de nuestro protagonista te dará un TICKET para que vayas a Ciudad Portual o a Ciudad Calagua** y subas a bordo del S.S. MAREA que viaja **rumbo a la TORRE BATALLA.**

En la TORRE BATALLA tendrás la opción de **enfrentarte a lo mejor de lo mejor de los entrenadores de Hoenn.** Hay dos salas de batalla, una que tienen entrenadores con Pokémon de nivel 50 y otra en la que los Pokémon son de nivel 100. Cuando entres en una sala tendrás que **enfrentarte a 7 entrenadores aleatorios usando un equipo de tres Pokémon.** Si los ganas a todos, podrás volver a la recepción a por tu premio. Pero para ganar todos los premios de la TORRE BATALLA tendrás que conseguir muchas victorias seguidas. Abajo tienes un útil recuadrito con las victorias consecutivas y los premios a los que puedes optar. Ya sabes, reservado para los mejores entrenadores.

PREMIOS POR VICTORIAS CONSECUTIVAS

NÚMERO	PREMIOS
Entre 7 y 35	Mas PS, Proteínas, Hierro, Calcio, Carburante y Zinc.
Más de 35	Polvo brillo, Hierba blanca, Garra rápida, Hierba mental, Cin. Elegida, Roca del rey, Cint. Focus, Periscopio, Restos.
50	Cinta, Trofeo de plata.
100	Trofeo de oro.

¿SABÍAS QUE... HAY SIETE POKéMON EXCLUSIVOS EN CADA EDICIÓN, Y QUE LOS JEFES RIVALES (EQUIPOS AGUA Y MAGMA) TAMBIÉN SON DIFERENTES EN RUBÍ Y ZAFIRO?



29. La guarida de la Master Ball

Al noreste de Ciudad Calagua, el Equipo Magma en Rubí y el Equipo Aqua en Zafiro tienen su guarida secreta. Tarde o temprano la aventura te llevará hasta la guarida de los malvados para enfrentarte a todos ellos y darles una lección. La guarida **está llena de objetos, pero hay uno que es muy codiciado** por todos los entrenadores Pokémon: la MASTERBALL. No olvides buscarla, porque con ella no tendrás problemas en capturar al Pokémon que más te guste. Ánimo, que no cuesta tanto...

30. Despertando a los fósiles

En la Ruta 111 hay un desierto en el que podrás adentrarte cuando el rival te entregue unas **gafas especiales.** Allí podrás buscar unos extraños fósiles. Se trata de **FÓSIL RAÍZ y FÓSIL GARRA.** Solo podrás llevarte uno a las instalaciones de Devon S.A. para que lo revivan, por eso te vamos a decir en que Pokémon se convierte cada uno. Si revives el **FÓSIL RAÍZ, conseguirás a Lileep,** un Pokémon roca-planta que evoluciona en Cradily. El FÓSIL GARRA revive a **Anorith,** un Pokémon de tipo Roca-Bicho que evoluciona en Armaldo.



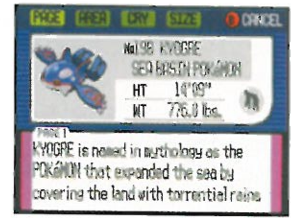
31. Los Pokémon de Rubí y los de Zafiro

En Rubí te enfrentarás al Equipo Magma y en Zafiro al Equipo Aqua, pero las principales diferencias entre ambas ediciones están en los Pokémon exclusivos de cada una. Otra diferencia importante es que **al legendario Latios lo encontrarás en estado salvaje en Rubí,** pero en Zafiro será Latias el que corretee por Hoenn.

POKéMON EXCLUSIVOS

SOLO EN RUBÍ	SOLO EN ZAFIRO
Groudon, Nuzleaf, Mawile, Solrock, Seedot, Shiftry y Zangoose.	Kyogre, Lunatone, Lotad, Sableye, Lombre, Ludocolo y Seviper.





32. Las bayas, al detalle




Hoenn está lleno de un montón de tipos de BAYAS que hay que recolectar y estudiar. Algunas tienen **efectos curativos, como eliminar la parálisis** de un Pokémon, por eso si equipas a un Pokémon con una BAYA, tendrás muchas ventajas en la batalla ya que la usará automáticamente en el momento que la necesite.

A medida que recolectes BAYAS puedes consultar en la mochila los datos de cada una. Fíjate que los sabores que puede tener una BAYA son **Picante, Amargo, Seco, Ácido o Dulce.** Cuando hagas PokéCubos con ellas lo más normal será que el PokéCubo que consigas tenga el mismo sabor que la baya. Ten en cuenta que **cada sabor hace crecer un valor específico del perfil de un Pokémon.**

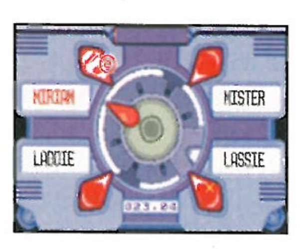
Las bayas tienen este simpático aspecto.



33. Licuando bayas

Dentro de los edificios de los Concursos Pokémon encontrarás **una máquina llamada LICUABAYAS.** Que sepas que sirve para hacer PokéCubos y que **necesita al menos dos jugadores para iniciarla.** El truco para ponerla en funcionamiento **es unirte a los personajes que hay en el juego o conectando tu GBA** con algún amigo.

¿Cómo hacerlo? Fácil, primero cada usuario elige una Baya, después la LICUABAYAS comienza a funcionar y **cada jugador debe pulsar A cuando la flecha apunte a su propio nombre.** Si pulsas A en el momento adecuado, **la máquina acelerará** incrementando así el nivel del PokéCubo fabricado. Cuando la máquina para, cada jugador recoge su PokéCubo y a disfrutar de lo conseguido.

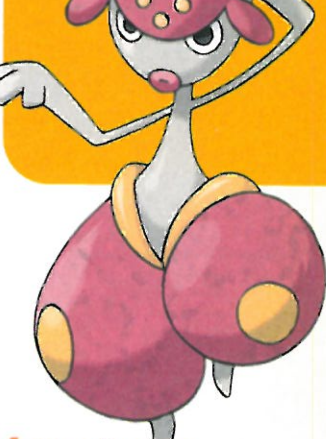




¿SABÍAS QUE... PARA GANAR LA LIGA POKéMON DEBES LUCHAR CONTRA EL ALTO MANDO Y EL CAMPEÓN? NO LES PLANTES BATALLA SI TUS POKéMON NO HAN LLEGADO AL NIVEL 45.

35. Las má

La Máquinas Técnicas son movimientos que puedes enseñar a un Pokémon. **Los encontrarás dentro de una Poké Ball** cuando pasees por Hoenn, pero también puedes **comprarlos o recibirlos como premio.** Como seguro que estás ansioso de conocer las nuevas Máquinas Técnicas que hay en Rubí y Zafiro aquí va la lista completa.

34. El sabor de los PokéCubos

Existen **docenas de PokéCubos diferentes que puedes conseguir mezclando las Bayas** que encuentres por Hoenn. Cada PokéCubo tendrá un nivel de calidad, una masa y un sabor, dependiendo de cómo se hizo la mezcla. **Cuanto mayor sea el nivel, más se incrementará un determinado valor del Perfil** Pokémon (Carisma, Dureza, Belleza, Ingenio y Dulzura).

Los PokéCubos pueden tener uno o varios sabores. Cada sabor tiene un efecto especial sobre el Perfil Pokémon incrementando uno o varios de sus valores. Este incremento será mayor si el Pokémon que lo come tiene una personalidad a la que le gusta el PokéCubo que le des.



SABORES Y EFECTOS ESPECIALES DE LOS POKéCUBOS SOBRE LOS POKéMON

SABOR	AUMENTA	GRAN EFECTO EN	POCO EFECTO EN
Picante	Carisma	Firme, Audaz, Huraña, Pícara	Osada, Serena, Modesta, Miedosa
Ácido	Dureza	Osada, Agitada, Floja, Plácida	Amable, Activa, Huraña, Afable
Seco	Belleza	Afable, Modesta, Mansa, Alocada	Firme, Cauta, Agitada, Alegre
Amargo	Ingenio	Serena, Cauta, Amable, Grosera	Floja, Ingenua, Pícara, Alocada
Dulce	Dulzura	Activa, Alegre, Ingenua, Miedosa	Audaz, Mansa, Plácida, Grosera

quinas técnicas

MT	NOMBRE	MT	NOMBRE	MT	NOMBRE
TIPOS DE BALLS Y DESCRIPCIÓN					
01	Puño Certero	18	Danza Lluvia	35	Lanzallamas
02	Garra Dragón	19	Giga-Drenado	36	Bomba Lodo
03	Hidropulso	20	Velo Sagrado	37	Torm. Arena
04	Paz Mental	21	Frustación	38	Llamarada
05	Rugido	22	Rayo Solar	39	Tumba Rocas
06	Tóxico	23	Cola Férrea	40	Golpe Aéreo
07	Granizo	24	Rayo	41	Tormento
08	Corpulencia	25	Trueno	42	Imagen
09	Recurrente	26	Terremoto	43	Daño Secreto
10	Poder Oculto	27	Retroceso	44	Descanso
11	Día Soleado	28	Excavar	45	Atracción
12	Mofa	29	Psíquico	46	Ladrón
13	Rayo Hielo	30	Bola Sombra	47	Ala de Acero
14	Ventisca	31	Demolición	48	Intercambio
15	Hiper Rayo	32	Doble Equipo	49	Robo
16	Pantalla Luz	33	Reflejo	50	Sofoco
17	Protección	34	Onda Voltio		

36. Jugando en el casino Rubí y Zafiro

En Ciudad Malvalona llega el momento de entrar en el Casino. Porque sólo ahí podemos **ganar un montón de monedas jugando en las tragaperras y a la ruleta.** Y con ese montón de monedas poder conseguir **estupendos premios.** Ya sabemos lo que mola recibir premios y regalitos, pero en Pokémon, una vez más, nos lo tendremos que ganar. Verás, para jugar en el Casino **necesitas un MONEDERO.** ¿Dónde conseguirlo? Vamos a ser buenos con las pistas. Te lo darán en una de las casas de Ciudad Malvalona, pero con una condición. Hala, y ya hemos acabado el truco. ¿Cómo que quieres saber más? Está bien, si insistes. Debes tener en tu poder una **CARTA PUERTO.** No olvides comprarla en **Ciudad Portual.**

PREMIOS	MONEDAS	PREMIOS	MONEDAS
PREMIOS Y MONEDAS NECESARIAS			
MT13 (Rayo Hielo)	4000	MT35 (Lanzallamas)	4000
MT24 (Rayo)	4000	Muñeco Mudkip	1000
MT29 (Psíquico)	3500	Muñeco Torchic	1000
MT32 (Doble Equipo)	4000	Muñeco Treecko	1000





37. La casa Treta

El Maestro Treta vive en una casa de la **Ruta 110** y está orgulloso de ser **el mejor diseñador de laberintos que vive en Hoenn.** Cada vez que ganes una medalla en uno de los gimnasios de Hoenn, vuelve y echa un vistazo para ver qué laberinto te tiene preparado el Maestro Treta. Si quieres resolverlos todos, necesitarás **usar las nuevas MOs que vayas aprendiendo.** Ten en cuenta que no puedes intentar el mismo laberinto dos veces, así que no olvides los objetos ocultos que se encuentran en ellos porque algunos son realmente interesantes, ya nos lo dirás...



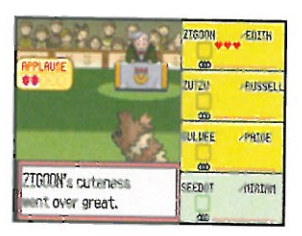
38. Los concursos

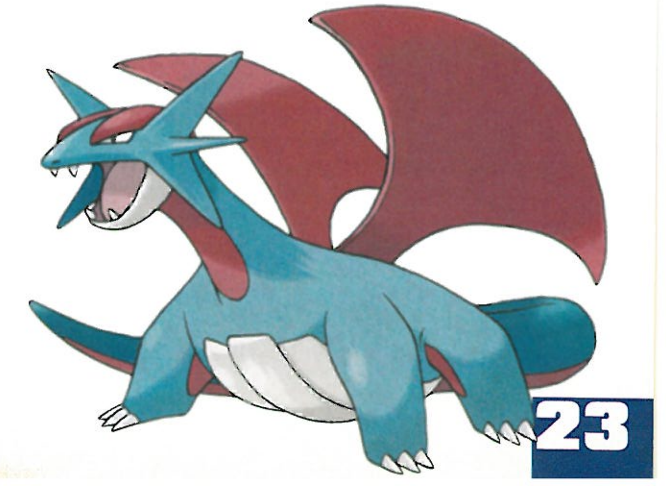
Durante mucho tiempo los entrenadores han aprendido y manejado el sistema de batalla Pokémon. Pero en Hoenn, pueden competir en otro tipo de lucha llamada Concurso Pokémon.

En **cuatro ciudades de Hoenn** encontrarás unos edificios en los que se celebran los concursos Pokémon. La diferencia entre los concursos de unas ciudades y los de otras está en el nivel. **En cada concurso podrás competir contra tres Pokémon** en cinco categorías: **Carisma, Belleza, Dulzura, Ingenio y Dureza.**

Los concursos tienen dos partes. En la primera, la **audiencia evaluará a todos los Pokémon competidores.** El juez tendrá en cuenta el Pokémon que más aplausos haya recibido. Por ejemplo, el Pokémon que tenga un perfil de Belleza más alto en un concurso de Belleza será el que más aplausos reciba, lo que quedará indicado por el número de corazones que veas. Así que **antes de participar, procura alimentar a tu Pokémon con el PokéCubo adecuado.**

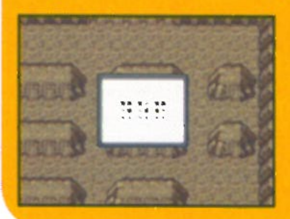
La segunda parte del concurso es algo más complicada y ya te hablaremos más adelante de ella. De momento, te diremos que en esta parte **tu Pokémon tendrá que usar los movimientos que sepa,** pero teniendo en cuenta que cada movimiento tiene unos puntos de atractivo y un tipo. Si tu Pokémon usa un movimiento de tipo Bello, ganará más puntos en un concurso de Belleza.





39. Buscando a los tres "Regis"

En Rubí y Zafiro **hay un nuevo trío de Pokémon legendarios. Son Registeel, el Pokémon de acero; Regirock, el Pokémon de roca; y Regice el Pokémon de hielo.** Para capturarlos hay que hacer varias cosas, pero lo primero de todo será llegar hasta **Pueblo Oromar,** un original lugar que está en el medio del mar. Desde aquí tendrás que surfear hacia el oeste hasta encontrar una zona en la que puedas bucear. Cuando emerjas a la superficie te encontrarás en una **cueva en la que hay un extraño código escrito en las piedras. Es el código Braille** y aquí encontrarás todo el abecedario del código. Toma nota y apunta lo que te haga falta, porque necesitarás descifrar varias inscripciones si quieres capturar al trío de legendarios. Y no los vas a dejar por ahí sueltos, ¿no?

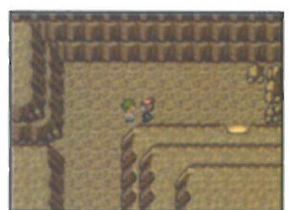




40. Entre colegas

Al principio de la aventura **te harás amigo de Blasco, un entrenador al que ayudaste a capturar Ralts, su primer Pokémon.** Después de este encuentro, más adelante tendrás que combatir contra él e irás observando lo bueno que es el tío entrenando Pokémon. Cuando viajes por la Calle Victoria rumbo a la Liga Pokémon, te retará a un último combate de lo más interesante y difícil. En ese instante verás que **su Ralts ha evolucionado a Gardevoir,** un Pokémon con un tremendo poder para los ataques de tipo psíquico.





42. Los preferidos del Equipo Magma y del Equipo Aqua

A lo largo de la aventura tendrás que **enfrentarte varias veces contra los miembros del Equipo Magma en Rubí y contra los del Equipo Aqua en Zafiro.** Cada equipo tiene sus Pokémon preferidos a la hora de luchar, aunque ambos equipos suelen usar a Pochyena y a su evolución Mightyena, dos estupendos tipo siniestro. Sin embargo, en general el **Equipo Magma prefiere los Pokémon de tipo fuego-tierra** como Numel y su evolución Camerupt. En cambio, al Equipo **Aqua le gusta más usar a Carvanha y a su evolución Sharpedo,** ambos de tipo agua-siniestro. Así que ya sabes, elige muy bien a tu equipo si quieres acabar con ellos.



¿SABÍAS QUE... UN USUARIO AUSTRALIANO DE POKéMON LE ENVIÓ 10$ A NINTENDO PORQUE CONSIDERABA QUE LE HABÍAN COBRADO POCO POR EL JUEGO?



41. El sistema de almacenamiento

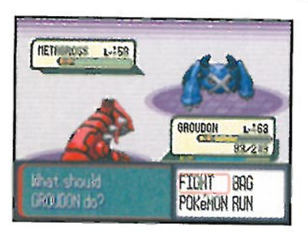
Si tu equipo de batalla está completo, cada vez que captures a un nuevo Pokémon será enviado al Sistema de Almacenamiento. **Dispones de 14 cajas, cada una con capacidad de hasta 30 Pokémon.** La responsable de esto se llama **Aredia** y te encontrarás con ella por primera vez en el Centro Pokémon de Pueblo Pardal. No olvides visitar su casa de la **ruta 114** porque aparte de hacerte un estupendo regalo, te dará unos consejos muy útiles. Aredia es amiga de Bill, del Sistema de Almacenamiento de Johto.



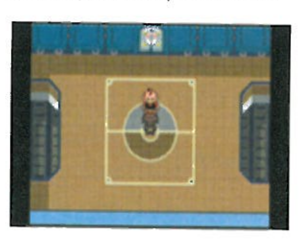


43. Las mejores claves para ser un gran campeón Pokémon

Para ganar la Liga Pokémon tendrás que enfrentarte al **Alto Mando y al Campeón. Cinco entrenadores muy expertos** que podrían acabar con cualquier líder de gimnasio en un periquete. Por eso, combatir contra ellos requiere mucha estrategia y haber entrenado muy bien a tu equipo. No se te ocurra plantarles batalla si los Pokémon de tu equipo no han llegado al nivel 45. Si te fijas bien en sus equipos y usas los tipos de ataques y Pokémon que te recomendamos no tendrás problemas para fundirles.





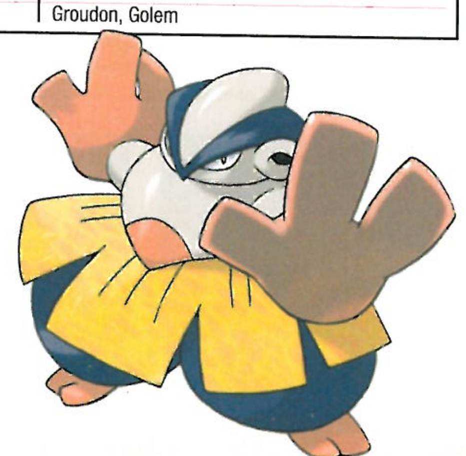


QUIÉN ES QUIÉN EN EL ALTO MANDO... Y QUIÉN ES EL CAMPEÓN

ENTRENADOR	EQUIPO	ATAQUE PARA VENCER
ALTO MANDO SIXTO	Mightyena nv 46 (siniestro), Shiftry nv 48 (planta-siniestro), Cacturne nv 46 (planta-siniestro), Sharpedo nv 48) y Absol nv 49 (siniestro)	Lucha, Bicho
ALTO MANDO FÁTIMA	Dusclops nv 48 (fantasma), dos Banette nv 49 fantasma), Sableye nv 50 (siniestro-fantasma) y Dusclops nv 51 (Fantasma)	Fantasma, Siniestro
ALTO MANDO NÍVEA	Glalie nv 50 y 52 (hielo), Sealeo nv 50 y 51 (hielo-agua), y Walrein (hielo-agua)	Lucha, Eléctrico
ALTO MANDO DRACÓN	Shelgon nv 52 (dragón), Altaria nv 54 (dragón-volador), Flygon nv 53 (planta-dragón), Flygon nv 53 (planta-dragón) y Salamence nv 55 (dragón-volador)	Dragón, Hielo
CAMPEÓN MÁXIMO	Campeón Máximo Skarmory nv 57 (acero-volador), Claydol (planta-psíquico), Aggron nv 56 (acero-roca), Cradily 56 (roca-planta), Armaldo nv 56 (roca-bicho) y Metagross nv 58 (acero-psíquico)	Fuego, Agua y Lucha

ELIGE TU POKéMON

TIPO DE ATAQUE	POKéMON RECOMENDADO
ELÉCTRICO	Magneton, Manectric
FUEGO	Camerupt, Ninetales
LUCHA	Hariyama, Blaziken
HIELO	Walrein, Glalie
AGUA	Wailord, Kyogre
TIERRA	Groudon, Golem



45. Para completar tu Pokédex

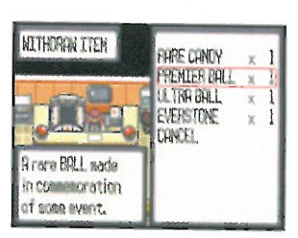


Para completar la Pokédex, tendrás que **intercambiar Pokémon con entrenadores del juego y del mundo real.** Los de otros entrenadores tienen la ventaja de que ganan Puntos de Experiencia mucho más rápidamente que los tuyos. Por ejemplo, si en la Zona Safari capturas a Pikachu, llévalo a Ciudad Arborada y busca a una chica que te dará un Skitty como éste a cambio de tu Pikachu.



44. Usa tu PC

Cualquier objeto que recojas o que compres en una tienda **será almacenado inmediatamente en tu MOCHILA.** Sin embargo, como el número de objetos que puedes llevar en ella es limitado lo mejor que puedes hacer es **depositar los objetos que no necesites en tu PC** (no vaya a ser que te ocurra lo de Pocholo, y la tengamos). Aquí, en el PC, podrás **almacenar hasta 50 objetos distintos,** pero también podrás guardar correos de otros entrenadores. Nunca se sabe cuando querrás releerlos y echar unas risas de nuevo.



46. Cómo mejorar a un buen Pokémon



Un Pokémon puede mejorar mucho sus posibilidades en un combate si es equipado con un objeto. Por ejemplo, si encuentras unas **GAFAS DE SOL no dudes en equipar con ellas a un Pokémon que conozca ataques de tipo siniestro.** Con él, los ataques de tipo siniestro serán bastante más poderosos. Existen más objetos que mejoran otros tipos de ataques y otros que mejoran otras características, así que procura encontrarlos y usarlos para mejorar a tus Pokémon.

47. Combos de los concursos

En un Concurso Pokémon puedes **conseguir muchos puntos extras si a un determinado movimiento de una ronda, le sigue otro movimiento especial** en la siguiente. A esta combinación de movimientos se le llama (seguro que puedes adivinarlo tú solito) combo de concurso. A continuación te revelamos algunos interesantes combos que nuestros expertos se han sacado de la "manga", el resto los tendrás que descubrir por ti mismo. Seguro que es todo un reto para los buenos entrenadores...

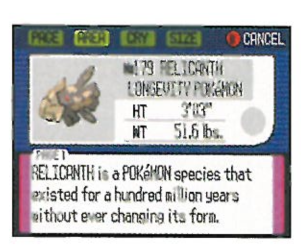
COMBOS DE CONCURSO

PRIMER MOVIMIENTO	SEGUNDO MOVIMIENTO
Tambor	Descanso
Hipnosis	Come Sueños
Puño Hielo	Puño Fuego
Surf	Buceo
Dulce Aroma	Somnífero



48. ¡Oh, la Pokédex!

Este artilugio **te lo da el Prof. Abedul al comienzo de la aventura. En la Pokédex quedará grabada la información acerca de todos los Pokémon que vayas capturando.** Además de revisar sus datos, con la Pokédex podrás hacer cosas tan especiales como oír los sonidos o grititos que emiten, buscar las zonas en las que viven o mirar su tamaño comparado contigo (que resulta de lo más útil). La Pokédex tiene **también un modo de búsqueda que te permite clasificar a tus Pokémon** por colores, tipos y nombre. Qué práctico.





49. La isla Espejismo

La Ruta 130 es una ruta marina que en principio no tiene nada de especial. Sin embargo, **en algunas ocasiones en el medio del agua aparece la Isla Espejismo.** Algunos dicen que solo aparece cuando se dan ciertas condiciones meteorológicas y otros afirman que simplemente es una cuestión de suerte. Pues bien, **si tienes la fortuna de explorar esta extraña isla no olvides hacerte con sus tesoros.** Aquí será el único lugar en el que **encuentres a los Wynaut en estado salvaje y además tendrás la oportunidad de localizar la Baya Lichi,** una baya muy rara que tiene poderes especiales y no se encuentra en otro sitio.





50. Treecko, Torchic, Mudkip y todas sus evoluciones

Para terminar, una estrategia especial. Las fichas de los tres Pokémon de inicio, con sus ataques y evoluciones. Seguro que te son muy útiles.

Treecko y sus evoluciones

01 TREECKO

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 6	Absorber	Planta
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 16	Persecución	Siniestro
Nv 21	Chirrido	Normal
Nv 26	Mega Agotar	Planta
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 36	Portazo	Normal
Nv 41	Detección	Lucha
Nv 46	Giga Drenado	Planta

TIPO 1
PLANTA
TIPO 2
–
HABILIDAD
ESPESURA

EVOLUCIÓN: Treecko ➲ Grovyle (Nv 16) ➲ Sceptile (Nv 36)

02 GROVYLE

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Absorber	Planta
–	At. Rápido	Normal
Nv 17	Persecución	Siniestro
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 29	Hoja Aguda	Planta
Nv 35	Agilidad	Psíquico
Nv 41	Portazo	Normal
Nv 47	Detección	Lucha
Nv 53	Falsotortazo	Normal

TIPO 1
PLANTA
TIPO 2
–
HABILIDAD
ESPESURA

EVOLUCION: Grovyle (Nv 16) ➲ Sceptile (Nv 36)

03 SCEPTILE

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Absorber	Planta
–	At. Rápido	Normal
–	Persecución	Siniestro
–	Chirrido	Normal
–	Hoja Aguda	Planta
–	Agilidad	Psíquico
Nv 43	Portazo	Normal
Nv 51	Detección	Lucha
Nv 59	Falsotortazo	Normal

TIPO 1
PLANTA
TIPO 2
–
HABILIDAD
ESPESURA

EVOLUCION: Grovyle (Nv 16) ➲ Sceptile (Nv 36)

Torchic y sus evoluciones

04 TORCHIC

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Arañazo	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 10	Ascuas	Fuego
Nv 16	Picotazo	Volador
Nv 19	Ataque Arena	Tierra
Nv 25	Giro Fuego	Fuego
Nv 28	At. Rápido	Normal
Nv 34	Cuchillada	Normal
Nv 37	Mov. Espejo	Volador
Nv 43	Lanzallamas	Fuego

TIPO 1
FUEGO
TIPO 2
–
HABILIDAD
MAR LLAMAS

EVOLUCION: Torchic ➲ Combusken (Nv 16) ➲ Blaziken (Nv 36)

05 COMBUSKEN

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Arañazo	Normal
–	Foco Energía	Normal
–	Ascuas	Fuego
Nv 16	Doble Patada	Lucha
Nv 25	Giro Fuego	Fuego
Nv 28	Corpulencia	Lucha
Nv 32	At. Rápido	Normal
Nv 39	Cuchillada	Normal
Nv 43	Mov. Espejo	Volador
Nv 50	Gancho Alto	Lucha

TIPO 1
FUEGO
TIPO 2
LUCHA
HABILIDAD
MAR LLAMAS

EVOLUCION: Combusken (Nv 16) ➲ Blaziken (Nv 36)

06 BLAZIKEN

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Arañazo	Normal
–	Foco Energía	Normal
–	Ascuas	Fuego
–	Doble Patada	Lucha
–	Giro Fuego	Fuego
–	Corpulencia	Lucha
–	At. Rápido	Normal
Nv 36	Patada ígnea	Fuego
Nv 42	Cuchillada	Normal
Nv 49	Mov. Espejo	Volador
Nv 59	Gancho Alto	Lucha

TIPO 1
FUEGO
TIPO 2
LUCHA
HABILIDAD
MAR LLAMAS

EVOLUCION: Combusken (Nv 16) ➲ Blaziken (Nv 36)

Mudkip y sus evoluciones

07 MUDKIP

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 6	Bofetón-Lodo	Tierra
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Venganza	Normal
Nv 19	Profecía	Normal
Nv 24	Chapoteolodo	Tierra
Nv 28	Derribo	Normal
Nv 33	Torbellino	Agua
Nv 37	Protección	Normal
Nv 42	Hidro Bomba	Agua
Nv 46	Esfuerzo	Normal

TIPO 1
AGUA
TIPO 2
–
HABILIDAD
TORRENTE

EVOLUCION: Marshtomp (Nv 16) ➲ Swampert (Nv 36)

08 MARSHTOMP

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Bofetón-Lodo	Tierra
–	Pistola Agua	Agua
–	Venganza	Normal
Nv 16	Disp. Lodo	Tierra
Nv 20	Profecía	Normal
Nv 25	Chapoteolodo	Tierra
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 37	Agua Lodosa	Agua
Nv 42	Protección	Normal
Nv 46	Terremoto	Agua
Nv 53	Esfuerzo	Normal

TIPO 1
AGUA
TIPO 2
TIERRA
HABILIDAD
TORRENTE

EVOLUCION: Marshtomp (Nv 16) ➲ Swampert (Nv 36)

09 SWAMPERT

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Bofetón-Lodo	Tierra
–	Pistola Agua	Agua
–	Venganza	Normal
–	Disp. Lodo	Tierra
–	Profecía	Normal
–	Chapoteolodo	Tierra
–	Derribo	Normal
Nv 39	Agua Lodosa	Agua
Nv 46	Protección	Normal
Nv 52	Terremoto	Agua
Nv 61	Esfuerzo	Normal

TIPO 1
AGUA
TIPO 2
TIERRA
HABILIDAD
TORRENTE

EVOLUCION: Marshtomp (Nv 16) ➲ Swampert (Nv 36)

ZONA Pokémon™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Iker Mardones Roque. 6 años (Bilbao)

¡Mecachis en Celebi! ¡Defenestrado sea Pikachu! Está que echa chispas, el Pichu de Iker. ¿Quizá está enfadado porque va a llover?, ¿porque se acaba de despertar?, ¿u olvidó afeitarse y acaba de caer en ello, justo cuando le han "retratau"? Suponemos que algo le habrán hecho, además de muy bien para tener seis años, ¿eh, Iker? Que disfrutes de tu mascota digital. No es un Pichu, pero, oye.

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias





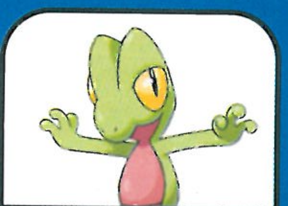
Fíjate bien, encuentra las 6 diferencias que hay entre los dos Wurmple y no olvides de capturarlo en tu cartucho.



Roberto González (Alicante)

Combate Total

Demuestra lo que sabes de Pokémon adivinando quién ganaría cada combate, sabiendo que todos tienen el mismo nivel y que sólo pueden usar ataques propios de sus tipos.

Blaziken vs Treecko




Groudon vs Kyogre




Marshtomp vs Torchic

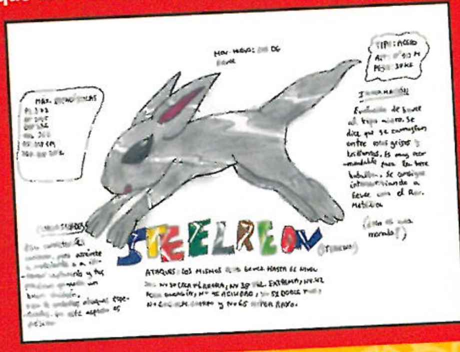


David Santander (Barcelona)



Pablo Gorniy (valencia)

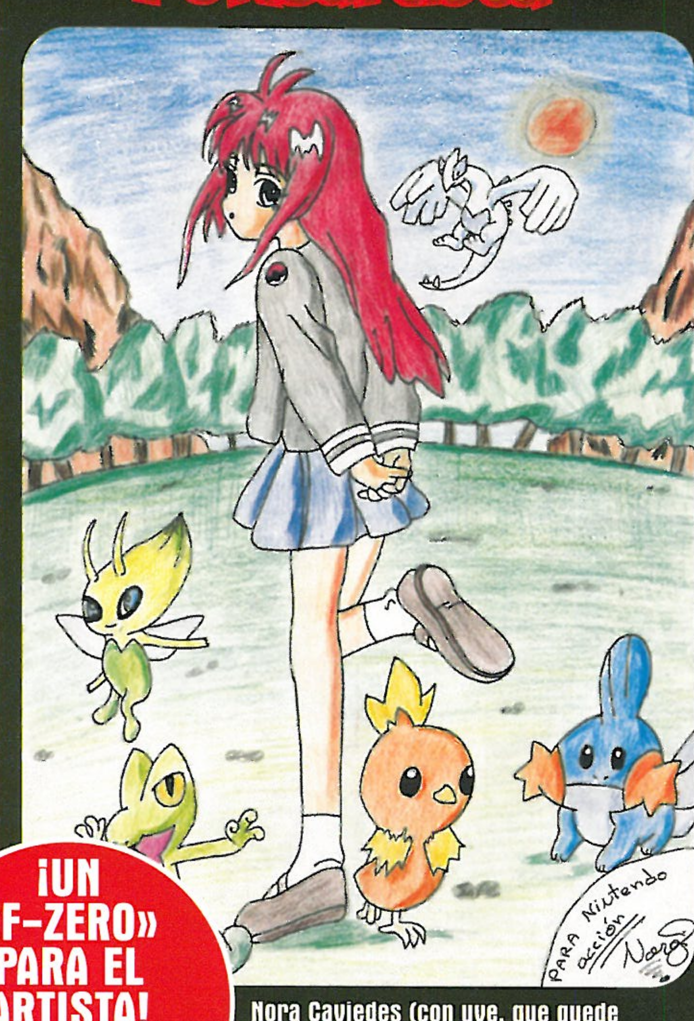
ZONA Pokémon



¡Yabasteon, ¿no?!

¡Es que Steelreon es la enésima evolución de Eevee que aparece, ya! Vamos, que no le basta al bicho con tener unas estadísticas de alto nivel, ni con ser de carácter cariñoso y tener los mismos ataque que Eevee, además va Claudia López, de Málaga, y lo dibuja más majo que todo. Vale, no existe, pero, ¡queremos uno!

Pokéartista

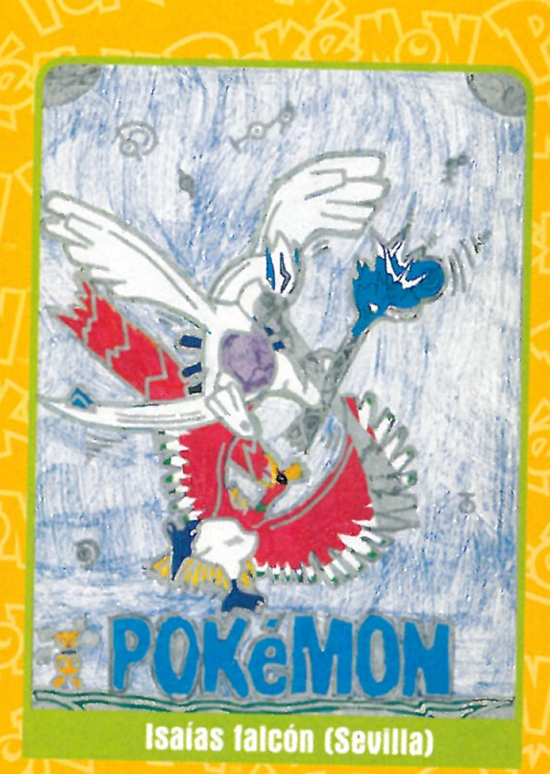


Nora Caviedes (con uve, que quede claro) Pérez (Barcelona)

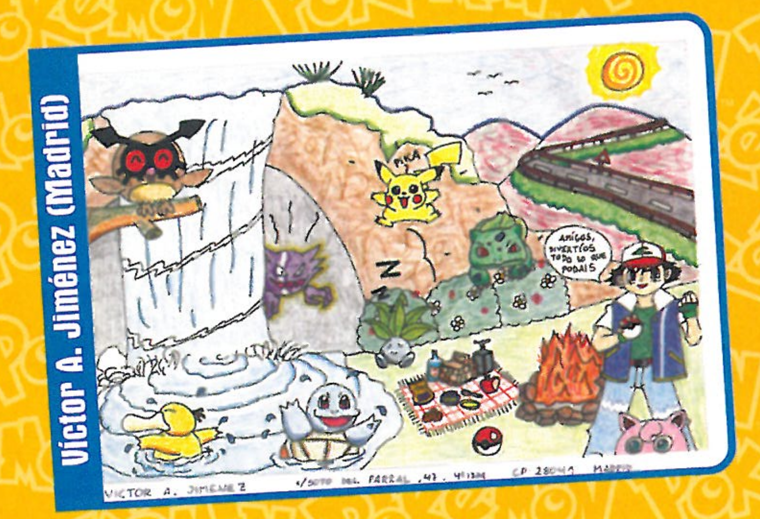
¿O acaso vosotros no os equivocáis nunca? Pues con el apellido de Nora metimos la pata una vez, pero no volverá a ocurrir. Aquí, junto a su dibujazo, aparece su "nomvre" con uve, bien claro.

¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!





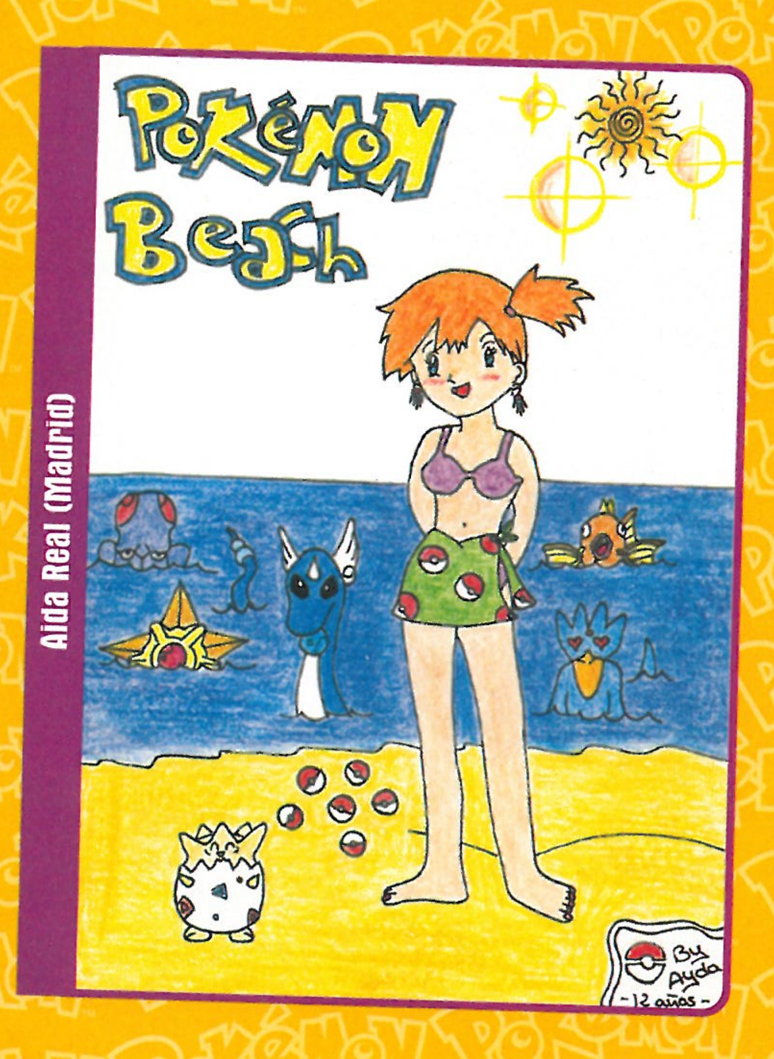
Isaías falcón (Sevilla)



Victor A. Jiménez (Madrid)



Javier Galdón (Albacete)



Aida Real (Madrid)

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



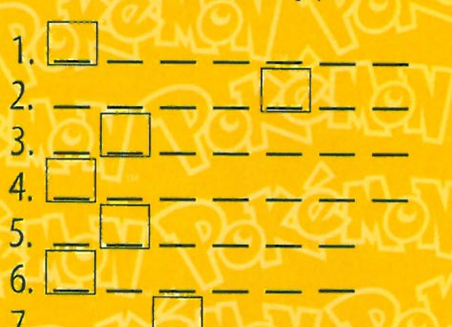
Inmaculada Caro (Sevilla)

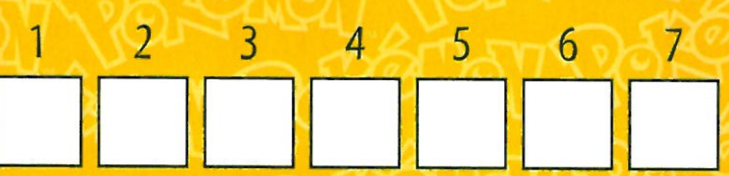
El Pokemisterio

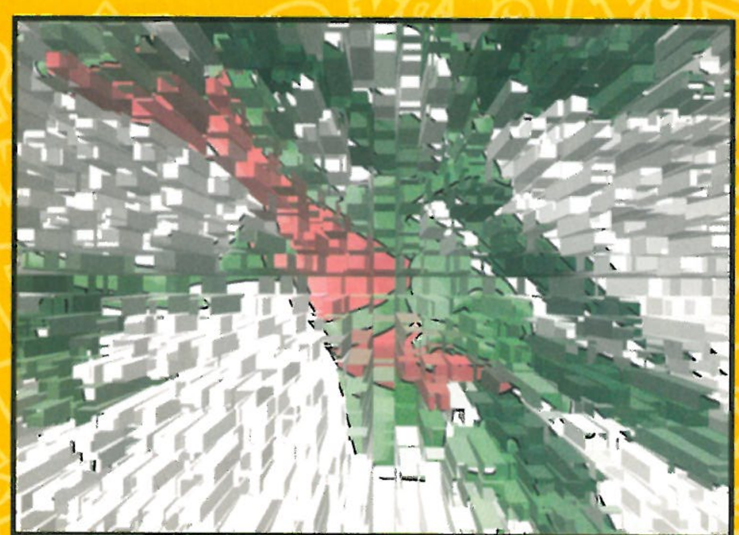
¿Qué tontas pistas nos darán este mes en el pokemisterio? ¿Quién escribe esas sandeces? Basta de preguntas, aquí lo único que importa es juntar las letras recuadradas en cada respuesta, hasta formar el nombre del pokémon de la imagen rota, esa.

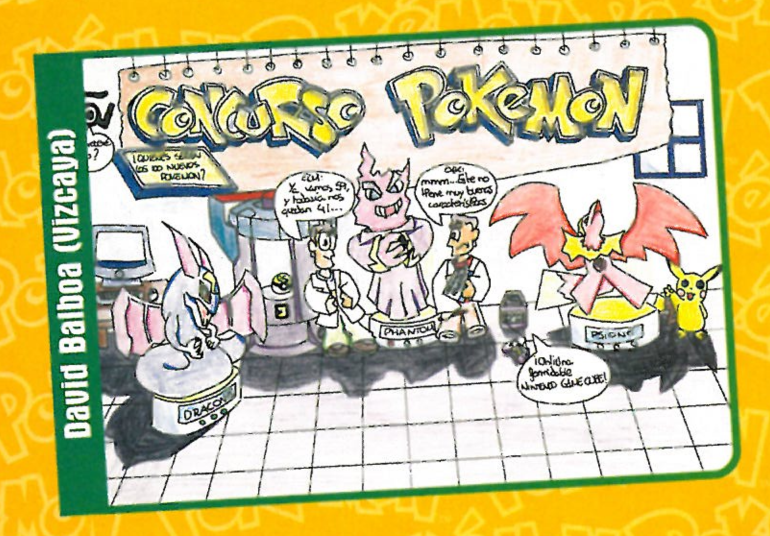
Definiciones

1. El Pokémon que sale en el anuncio de la tele de Rubí y Zafiro, todo rodeado de lava. (Es el de ahí encima, pero sería una pista demasiado clara).
2. Un nuevo Pokémon de Rubí y Zafiro, muy parecido por su nombre, a un cantante legendario del rock llamado... Lou Reed.
3. Cuando llegas a casa, enciendes la... (eso de jugar con los juegos en la tele, que pone Nintendo, hombre).
4. Llegué, vi, vencí y luego, como hacía fresco... el pokémon este, bien pronunciado en inglés.
5. El otro, el otro Pokémon que sale en el anuncio imitando a Brooke Shields en "El Lago Azul", digo, Zafiro.
6. ¡Qué "pesaditos" con que os compren el Rubí y el Zafiro, oye, estos "infanties". Es que no paráis de dar la...
7. ¿Conocéis algún pez guapo de Rubí y Zafiro? Nosotros tampoco, pero éste, el que menos. No es que sea feo, el pobre, sino que... bueno, sí, lo es, pero además no evolucionará hasta que se sienta guapo.









David Balboa (Vizcaya)

Álvaro Peñalver (Murcia)

GANADORES

(Superconcurso nº34)

DVD POKEMON

Guadalupe Rodríguez Terrón .... Barcelona
Omar Castro Bodega ..... Las Palmas de G.C.
Montserrat Barber Marín .... Tarragona
Paloma Calvo Merino .... Valencia

POKEMON EXPEDITION

Antonio J. Marchal Extremeda .... Jaén
Irene Esteban Muñoz .... Madrid
Pilar Rosales Casal .... Pontevedra
Kati Rubio Gil .... Valencia
Mª Dolores Herráiz .... Valencia

MANUAL DEL ENTRENADOR POKEMON

Juan Pérez Lagunas .... Cantabria
Francisco Blanco López .... Castellón
Pablo Rosales Goas .... Lugo
Carlos Gonzalo Antón .... Madrid
Alfonso Sánchez Martínez .... Murcia

JUEGO POKEMON ORO (GBC)

Alejandro Prodi Fernández .... Ceuta
Irene Zuasti Baztán .... Navarra
Pedro Ballester .... Valencia

JUEGO POKEMON PLATA (GBC)

Mª Vicenta Monfort Rosa .... Alicante
Carlos J. García Carré O Martínez ..... Murcia
Nieves Francia Domínguez .... Zaragoza

(Superconcurso nº35)

DVD POKEMON

Juan Carlos González .... Barcelona
Santiago Santiago Ortega .... Granada
Tomás Batista Pérez ...... Las Palmas de GC
Rosario Velazquez Arenas .... Madrid

POKEMON EXPEDITION

Ana Mª Pérez Pascual .... Avila
María Mármol Durán .... Granada
Luis Zurro .... Madrid
Javier Rodríguez Garrido .... Pontevedra
José Luis San Miguel Alvarez .... Valladolid

MANUAL ENTRENADOR POKEMON

Angel Bellón Bejarano .... Lleida
Francisco Hurtado Velasco .... Lleida
Xuxiang Zhan .... Madrid
Encarna Díaz Astasio .... Tarragona
Goyi Navas Sánchez .... Valladolid

JUEGO POKEMON ORO (GBC)

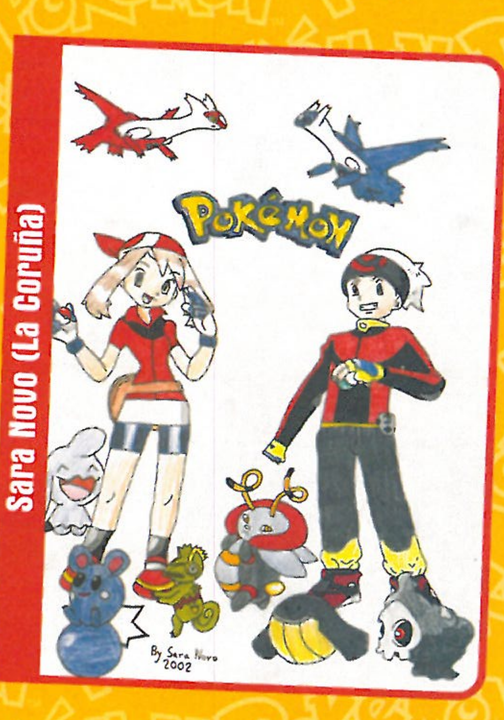
Juan Adrián Pérez Lagunas .... Cantabria
Angel Antonio Durán Salazar .... Málaga
Iván Pina .... Zaragoza

JUEGO POKEMON PLATA (GBC)

Juan Adrián Sánchez López .... Almería
Carlos Tremps .... Barcelona
Ismael Rebollo .... Málaga

ZONA Pokémon™





Sara Novo (La Coruña)



Alejandro F. Sánchez (Las Palmas)

LLAMADAS
(¡Troc, troc!)

Clubes

Club HiperPokémon:
Si queréis entrar en él, tenéis que enviarme los datos personales, Nº ID y alineación. En él se intercambiarán cartas, dibujos y trucos. Lo demás ya lo explicaré cuando me escribais. Enviadme un sello para la respuesta. Escribid a:

Prof. Scizor
C/ Rvdo. José Montero, nº 11, 3º A
Arrabal de Portillo
CP: 47160 (Valladolid)

Participa

Porque Pokémon vuelve a la carga, porque tienes el cartucho nuevecito en casa, porque acabas de empezar una emocionante aventura, porque tienes un mundo que descubrir, y porque quieres demostrar a todos que, para fan de Pokémon, nadie mejor que tú. Y encima te regalamos unos guantes de tu revista favorita, Nintendo Acción. ¿Hace falta más?

Soluciones pasatiempos

Diferencias Wurmple



Combate Total

Ganarían los combates:
1.Blaziken 2.Kyogre 3.Marshtomp

Siluetas

1. Quagsire 2. Bellossom

Pokémisterio

1.Groudon 2. Loudred 3. Corsola 4. Volbeat 5. Kyogre 6. Latias 7. Feebas


Pokémon


http://pokemon.nintendo.es


CONCURSO
POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
10 BOLSAS POKéMON
1 DVD POKéMON 3
1 DVD POKéMON LA PELÍCULA
1 DVD MEWTWO: EL REGRESO
1 DVD POKéMON 2
5 POKéMON EXPEDITION
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon129"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de agosto de 2003.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
dvdgo.com
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".